

della storia farà bene a documentarsi, poiché noi citiamo solo alcune caratteristiche dei personaggi. I buoni cominciano ovviamente da Hulk, alias Bruce Banner, uno scienziato che per essersi esposto a sostanze pericolose (nella serie originale erano raggi gamma) se si arrabbia diventa un enorme essere verde dalla forza sovrumana (tipo alzare le Alpi) che può saltare 3 o 4 chilometri per volta, sopportare temperature di migliaia di gradi e — ma questa è recente — vedere forme astrali. Nel gioco un ottimo metodo per trasformarsi è mordersi le labbra ("bite lip") fino ad urlare; e vorremmo vedere chi non si agita, in questo modo!

Il secondo buono è l'uomo formica o Ant-Man, che in verità ne ha fatte di cotte e di crude: a periodi alterni diventa Giant-Man, l'uomo gigante (avvalendosi anche del gioco di parole tra i due nomi), salvo tornare indietro, per poi cambiare ancora identità e diventare il Calabrone: attualmente è tornato Ant-Man, il buon biochimico Henry Pym che parla con gli insetti. Conobbe Hulk quando questo, agli albori della sua attività, fece sporadicamente parte dei Vendicatori ("Avengers").

Il terzo ed ultimo amico è il Dottor Strange, il più potente stregone del mondo dopo Tony Binarelli e Giucas Casella, che con Hulk ed altri mutevoli figure fondò il gruppo dei Difensori ("Defenders").

I nemici sono sostanzialmente due: Ultron e Nightmare (questa traduzione cercatela da soli). Il primo è un robot, creato dallo stesso Pym con nobili intenti, capace di autoripararsi e dalla potenza pressoché illimitata, che a forza di evolversi era arrivato alla versione numero 5 o 6, sempre sul punto di conquistare il mondo ma puntualmente sconfitto dai Vendicatori riuniti; il secondo non l'abbiamo mai sentito, e viene descritto come un malvagio umanoide che si nutre dei sogni di noi poveri terrestri.

Le caratteristiche tecniche del gioco sono notevoli: il caricamento avviene in poco più di 4 minuti, e — cosa importantissima! — è possibile registrare la situazione per riprendere il gioco dalla più avanzata posizione raggiunta. La storia originale, di Scott Adams, è stata adattata al Commodore 64 da Mark Jukic; la versione in nostro possesso è la 1C/126, il che ci fa pensare che ce ne siano altre. Non ci rimane che sperare in una veloce importazione ufficiale in Italia.

L.S.

Produttore:

Adventure International,
119 John Bright Street, Birmingham B1 1BE, UK
Prezzi:
cassetta £ 9.95; disco £ 17.95.

Melbourne House
ZIM SALA BIM
Commodore 64



La Melbourne House è probabilmente la software house che presenta la maggior quantità di novità: contemporaneamente all'annuncio della prossima distribuzione di Sherlock — l'erede dell'ormai mitico Hobbit, la prima avventura con un vero e proprio linguaggio di conversazione, l'English — viene messa in vendita Zim Sala Bim, realizzato dalla Beam Software e distribuito nel mondo dalla Melbourne, la prima avventura con vera grafica tridimensionale animata (e con scroll laterale dello sfondo).

Attenzione: il vostro uomo si muove seguendo i vostri comandi, mentre in seguito ai movimenti cambia lo scenario! Premendo i tasti numerici da 1 a 9 può essere variata la velocità, e tutto in tempo reale, anche se vi consigliamo di stare attenti a quello che accade, perché spesso capitano degli imprevisti che possono essere evitati solo andando a velocità non eccessive. Oltre alla parte grafica ovviamente viene mostrata una descrizione in inglese di quello che sta accadendo. Lo schermo è diviso in due parti, una superiore con la grafica e una inferiore con il testo; il tutto è rallegrato da una musicchetta orientale indipendente dagli avvenimenti.

La grande quantità di memoria utilizzata per motivi grafici non consente l'uso



di un vocabolario esteso, che consta di una ventina di parole: queste vengono riconosciute dal computer tramite le prime due lettere, per cui sono accettate abbreviazioni (ed eventuali errori finali!). Sono inoltre disponibili alcuni comandi diretti (ad esempio per andare a destra o a sinistra si usano i tasti con < e >). La confezione, che sul retro mostra alcune schermate introduttive, riporta delle note sull'argomento: il gioco viene definito particolarmente adatto a giocatori principianti, e richiede parecchi giorni ad essere completato. In questo caso i vari programmatori dovrebbero prevedere un'opzione che consenta di registrare la situazione per poter ricominciare il gioco dall'ultimo passo.

Anche Zim Sala Bim usa il caricamento veloce Pavlod, approntato dalla Pavlod Software per conto della stessa Melbourne, che accorcia il tempo di attesa a tre-quattro minuti contro i circa 20 che servirebbero con il sistema della Commodore.

L.S.

Produttore:

Melbourne House
Church Yard, Tring Hertfordshire
HP23 5LU, United Kingdom